

О. Н. Севостьянова

*Уральский государственный
архитектурно-художественный университет
Екатеринбург*

ОБОЗНАЧЕНИЕ ГРАНИЦ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ В ОБУЧЕНИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ НА ПРИМЕРЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «РИСУНОК» В ВУЗЕ

Аннотация: увеличение средств цифровой техники и появление виртуального пространства оказывают большое влияние на людей, их отношения, обучение, на развитие общества и всех сфер человеческой деятельности. В художественном образовании есть строгие правила обучения традиционным дисциплинам. Важно заранее определить степень воздействия технических средств на этот процесс.

Ключевые слова: рисунок, виртуализация, изобразительное искусство, традиция, рисование, цифровизация.

O. N. Sevostyanova

*Ural State University of Architecture and Art
Ekaterinburg*

DESIGNATION OF THE BORDERS OF USE OF TECHNICAL MEANS IN TEACHING IN THE FINE ART. ON THE EXAMPLE OF DEVELOPMENT OF THE “FIGURE” DISCIPLINE AT THE UNIVERSITY

Abstract: the increase in digital technology and the emergence of virtual space have a great impact on people, their relationships, education, the development of society and all spheres of human activity. In art education, there are strict rules for teaching traditional disciplines. It is important to determine in advance the degree of impact of technical means on this process.

Keywords: drawing, virtualization, visual arts, tradition, drawing, digitalization.

В настоящее время многие размышляют о переменах в жизни в связи с приходом в нее информационно-коммуникационных технологий. Можно слышать про перспективы изменения в ближайшем будущем во многих сферах деятельности, о замене человеческого труда на технологический процесс либо о полном исчезновении ряда профессий. Цифровизацию можно наблюдать и в сфере изобразительного искусства, дизайна и архитектуры. По сути, все, что прежде выполнялось ручным способом, сейчас можно создать с помощью компьютерных программ: от логотипа, иллюстрации, макета до полномасштабного архитектурного проекта. Только этими программами управляет человек, который должен быть научен основам проектирования, композиции, рисунка, живописи и многим другим знаниям и навыкам. При всем многообразии инструментов и возможностей в этой сфере для освоения профессиональной грамоты по-прежнему необходимы традиционные подходы в обучении, которые невозможно полностью заменить на цифровые варианты. Не получится миновать этап личных усилий, временных вложений, выполнения многообразных заданий, порой монотонных, когда в итоге срабатывает старое правило и количество переходит в качество.

Современный студент очень отличается от студентов 10–15 лет назад. Человек находится под воздействием своего окружения, и цифровизация, и виртуализация имеют здесь огромное значение. Еще в 2003 г. немецкий педагог, психолог Райнер Пацлаф в своей книге «Застывший взгляд» писал о проблеме негативного влияния телевидения на человека и освещал статистику, в которой сравнивается уровень знаний молодых людей, начинающих свою трудовую деятельность. «В 1989 г. 47,6 % испытуемых получили по орфографии оценки “хорошо” или “весьма хорошо”. В 1999-м это число сократилось до 34,4 %. Аналогично дело обстоит с умением считать: доля хороших и весьма хороших оценок сократилась с 20,8 % (1989) до 11,2 % (1999). Зато численное выражение неважного и плохого владения соответствующими знаниями возросло с 19,6 % (1989) до 27,2 % (1999)» [1, с. 1]. С тех пор прошло 20 лет, и значительно возросло количество информационного и технологического влияния как на детей, так и на взрослых. Эта зависимость имеет взаимосвязь

с развитием способностей детей и людей самостоятельно, творчески усваивать знания. Приходя учиться в высшую школу на специальности «Дизайн, архитектура и изобразительное искусство», студенты обладают знаниями, умениями и навыками, необходимой базой для дальнейшего роста. Но нужно отметить, что в современный период преподаватели должны учитывать новый склад молодого человека, выросшего в эпоху постоянного присутствия виртуального пространства во всей его жизни, его способностей быстрого поиска решений при помощи цифровых устройств. Учитывая этот фактор, происходит постоянное обновление программ и требований в выполнении заданий: ведется поиск новых приемов, где одобряется совместное использование ручного и компьютерного инструментов, ставятся задачи, априори предполагающие владение работой в Интернете, поиск по заданию, а также допускается использование всех технических вспомогательных средств (копирование, масштабирование, распечатка изображений). Но нельзя забывать, что конечная цель всякого художественного творчества — созидание. И без ручного труда не может обойтись ни один художник. Великий Леонардо да Винчи считал, что где мысль не работает вместе с рукой, там нет художника.

В освоении дисциплины «Рисунок» есть свои специфические требования и правила, нарушая которые невозможно достичь положительного результата и наработать базу для успешной профессиональной деятельности в будущем. Это вызывает необходимость задавать строгие границы в самом начале, озвучивать и описывать приемлемые способы выполнения работ. Перечислю несколько типичных нарушений, о которых нужно предупреждать заранее, потому что, как уже говорилось выше, все молодые современные люди находятся в той или иной степени в зависимости от цифровых технологий.

Во-первых, обучение традиционному рисунку предполагает рисование с натуры. Заменить этот способ на рисунок с фотографии, сделанной с этой натуры, невозможно, ведь главная задача — это научиться правильно видеть форму предмета и уметь его логически и последовательно изображать на плоскости листа бумаги, используя аналитическое мышление, осознанное применение знаний линейно-

воздушной перспективы, анализ конструкции, обобщенное видение и др. Цифровая фотография (тем более сделанная с помощью сотового телефона) не дает понимания формы, объема и светотени, не говоря об ошибках фотосъемки и искажении ракурса. Этот соблазн для студентов — пойти легким путем — не даст знаний и профессиональных навыков, не разовьет имеющиеся способности, а также погасит творческий потенциал.

Во-вторых, часть заданий построена в несколько этапов, когда после рисунка с натуры предлагается творческая переработка в виде графической композиции, где нередко имеется техническая необходимость в увеличении эскиза до больших форматов. Прежде эта задача выполнялась вручную, на глаз. Сегодня есть возможность производить этот этап с помощью копировальных средств. В этом имеется значительная экономия времени, но пропадает тренировка руки, глаза, не развиваются способности видеть цельно, образно, выделяя главное, в процессе редактируя и улучшая композицию. Поэтому в данном вопросе преподаватель должен самостоятельно, опираясь на свой опыт, определять лучший вариант работы в каждом конкретном случае.

И в-третьих, бывают ситуации, категорически запрещенные: распечатка фотографии с натуры в размер требуемого формата переводится контурно через стекло, и дальше выполняется задание по тональному разбору. При этом утрачивается аналитическое осмысление, перспективное и конструктивное построение, композиционный поиск. К сожалению, это происходит при отсутствии какого-либо лукавства со стороны студента и свидетельствует лишь о привычке выполнять все с помощью цифровой техники. Важно и это обговаривать при выдаче задания. Пользы от таких методов нет никакой.

Но, например, имеются и положительные моменты цифровизации. Быстрый доступ в Интернет во время занятий позволяет осуществлять поиск необходимого визуального или теоретического материала по текущему заданию, что часто приносит пользу в процессе учебы.

Во всех этих ситуациях нужно понимать, что уровень требований должен быть конкретный, и как бы мы не изменялись под

влиянием цифровых нововведений, следует видеть конечную цель и понимать, как к ней прийти, уметь отсекал ненужное и, напротив, использовать то, что сделает обучение многообразнее, богаче и креативнее.

Библиографические ссылки

1. Пацлаф Р. Застывший взгляд. Физиологическое воздействие телевидения на развитие детей [Электронный ресурс] // Литмир [Электронная библиотека]. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=90944&p=1> (дата обращения: 05.03.2020).

Т. М. Степанова

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург*

А. В. Степанов

*Российский государственный профессионально-
педагогический университет
Екатеринбург*

АНАЛОГОВЫЙ И ЦИФРОВОЙ ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ТЕКСТОВ

Аннотация: в статье рассматриваются аспекты «аналогового» и «цифрового» значения социокультурных текстов, относящихся к визуализации как системе восприятия. Акцентируется приоритетность мыслительного развития человека, связанная с «аналоговой культурой», поскольку она является основой ментального прогрессивного существования человека.

Ключевые слова: метод знакового кодирования, аналог, цифровизация, модель, аналоговая культурная дискриминация.